

AKTE EUROPA

Echtzeitstrategie betritt neues Terrain

Beilage zu PC Games 10/97

VORWORT

Daß Sie bislang noch keine einzige Zeile über Akte Europa gelesen haben, ist Absicht: Wie ein Kaninchen aus dem Zylinder hat Eidos Interactive ein nahezu fertiggestelltes Echtzeitstrategiespiel aus dem Zylinder gezaubert. Ein Geheimprojekt, das monatelang im stillen Kämmerlein entwickelt wurde und erst jetzt – kurz vor dem Release – der Öffentlichkeit präsentiert wird. Und was würde sich für diesen Zweck besser eignen als eine Sonderbeilage in Europas meistgekauftem PC-Spielemagazin?

Warum aber gleich 16 Seiten zu Akte Europa? Daß PC Games ausführlich über Echtzeitstrategie-Blockbuster wie StarCraft, Dark Reign oder Dominion berichtet, sind Sie gewohnt. Weil wir aber glauben, daß Akte Europa kein „gewöhnliches" Echtzeitstrategiespiel wird, und weil wir die sogenannten "Geheimtips" nicht vernachlässigen wollen, stellen wir Ihnen diese Produktion von Virtual X-Citement genauer vor – ein Programm, das neben Anno 1602 von Sunflowers/MAX Design sicher zu den derzeit explosivsten Hoffnungsträgern aus deutscher Produktion gehört. Die plötzliche Ankündigung und eine nahezu Master-fähige Beta-Version haben nicht nur die gestandenen PC Games-Redakteure überrascht. Bis zu 1.600x1.200 Bildpunkte (!) setzen ein hochkomplexes und gleichzeitig äußerst einfach zu bedienendes Spiel in Szene, das nur noch das Spielprinzip mit Command & Conquer und Konsorten gemeinsam hat; neben mittlerweile gängigen Features (z. B. 3D-Terrain) setzen die Programmierer auf Spieltiefe und Neuheiten wie das Baukasten-System. Die einzelnen Missionen sind zudem durch sehenswerte Videosequenzen verbunden, die einen professionellen Anspruch erheben und für die ein Aufwand betrieben wurde, als würde es sich um die nächste Wing Commander-Folge handeln.

Ob Akte Europa wirklich das Zeug zu einem Meilenstein in diesem Genre hat oder sich letztendlich doch als schillernde Seifenblase entpuppt, die nach eingehender Analyse zerplatzt, wird freilich erst ein gründlicher Test zeigen, den wir für die PC Games 11/97 eingeplant haben. Bis dahin wünschen wir Ihnen viel Vergnügen beim Stöbern in der „Akte Europa".

Ihr PC Games-Team

INHALT



Impressum

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur: Margit Koch

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Oliver Schneider, Hans Strobel

Titel: Virtual X-Citement

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

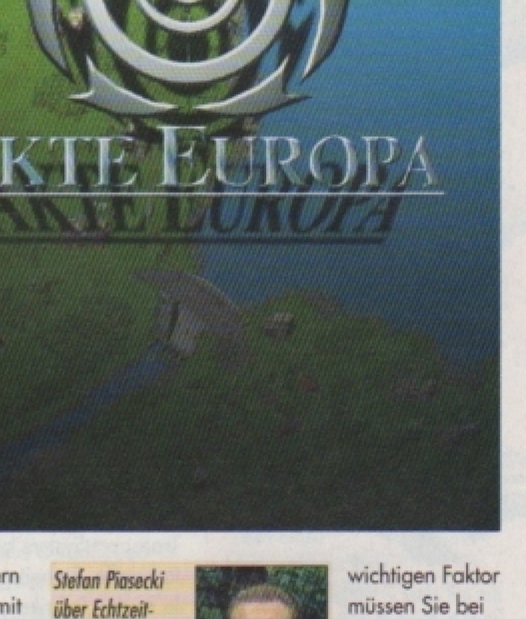
Wir bedanken uns sehr herzlich ...

...bei Stefan Piasecki und der gesamten Virtual X-Citement-Crew in Mühlheim/Ruhr
...bei Beco Mulderij und Jens Klüver von Eidos Interactive in Hamburg



Alles über Akte Europa

Aktenzeichen XY ungelöst



Wir wissen nicht, ob und wann der Euro kommt. Was wir aber wissen: Akte Europa kommt! Und das schon Ende September 1997. Höchste Zeit also, um Sie anhand der voll spielbaren Vorab-Version eingehend mit diesem bemerkenswerten Echtzeitstrategiespiel bekanntzumachen. Über Akte Europa gab's bislang weder Informationen zu lesen noch Screenshots zu sehen – klar, daß Sie da als Fan des Genres viele Fragen zu diesem Programm haben. Und genau die beantworten wir Ihnen auf den kommenden Seiten – in aller Ausführlichkeit, wie Sie es von unseren Sonderbeilagen gewohnt sind.



Allgemeines

Was ist Akte Europa?
Die Fortsetzung zu Colony Wars 2492 ist ein Echtzeitstrategiespiel traditioneller Prägung auf zwei CD-ROMs und gespickt mit einer Fülle interessanter Neuerungen, die es aus der Masse an ähnlichen Programmen hervorheben. Aufbau, Steuerung und Look sind allerdings mit Publikumslieblingen wie Command & Conquer, KKND oder WarCraft 2 weitgehend kompatibel und erleichtern erfahrenen Spielern den Einstieg.

Worin unterscheidet sich Akte Europa von allen anderen bekannten Echtzeitstrategiespielen?
■ Hexagonstrategie-Spieler sind es gewohnt, daß ihre Einheiten nicht über unbegrenzt viel Munition und Treibstoff verfügen, sondern regelmäßig mit Benzin sowie frischen Raketen, Patronen und sonstigen Geschossen versorgt werden müssen. Vor solchen Herausforderungen, wie sie u. a. bei Blue Bytes Battle Isle-Serie gang und gäbe sind, stehen Sie auch bei Akte Europa.
■ Nochmal Hexagonstrategie: Wer beispielsweise die Panzer General-Serie von SSI kennt, weiß, daß dort die Bodenart (Matsch, Schnee, Feldweg etc.) die Fortbewegungs-Geschwindigkeit erheblich beeinflußt. Auch diesen wichtigen Faktor müssen Sie bei Ihrer Strategie berücksichtigen.
■ Bedingt durch die „echten" 3D-Landschaften gilt es, bei der Konstruktion der Einheiten von vornherein die Steigungen und Gefälle einzukalkulieren; in einer gebirgigen Gegend spricht vieles für den Einsatz von flexiblen Infanteristen, während im Flachland z. B. „Schweber" genutzt werden können.
■ Die Sichtweite einer Einheit und die Effektivität der Waffensysteme stehen in direktem Zu-

Stefan Piasecki über Echtzeitstrategiespiele:
„Es wird langsam schwer, in der Masse derartiger Spiele noch wirkliche Innovationen auszumachen. Diese Entwicklung war jedoch schon seit langem absehbar, und so haben wir erhebliche Ressourcen in die Implementierung neuartiger Dinge wie 3D-Topographie, Wind, Brände, Gas oder verschiedenartige Zerstörungsstufen gesteckt. Wir wollten einfach, daß die Welt lebt, in der sich der Spieler bewegt. Eine Entwicklung, die wir in Zukunft noch forcieren werden."



Vor der Einfahrt zu einem unterirdischen Stützpunkt entbrennt eine heftige Auseinandersetzung mit den Truppen der aufständischen Europäer.

Fahrwerke

Abwehrstellung
Im Grunde genommen hat dieses Bauteil nur Nachteile: Es ist furchtbar langsam, kaum gepanzert und kostet ein kleines Vermögen. Wird allerdings die eingebaute Verteidigungsposition aktiviert, verankert es sich selbst im Erdreich und brilliert mit herausragenden Angriffs- und Verteidigungswerten. Aufgrund seines großen Munitions-Depots eignet es sich vor allem für die Verstärkung der Basis.

Allradantrieb
Vor allem für unbefestigtes Gelände (Sümpfe, Wiesen etc.) empfiehlt sich ein Allradantrieb.

Ketten
Für einen moderaten Preis bekommt man ein Standard-Fahrwerk mit einer durchschnittlichen Panzerung und durchaus beachtlicher Geschwindigkeit.

Kugelroller
Auf einer Art Kugellager bewegt sich dieses Fahrwerk vorwärts – und das mit einer irrsinnigen Geschwindigkeit. Eine zeitraubende Neuausrichtung des Chassis bei einem Richtungswechsel ist nicht erforderlich; daher kann der Kugelroller blitzschnell Haken schlagen.

Läufer
Die Bezeichnung deutet es bereits an: Der Läufer ist spurtstark und sprintet selbst die steilsten Hügel hinauf. Auch mit flachen Gewässern kommet er gut klar. Weiterer Vorteil: die erhöhte Sichtweite.

Panzerreifen
Größere Strecken lassen sich damit wegen der geringen Geschwindigkeit kaum zurücklegen. Dafür sind sie sehr stabil und halten einiges aus.

sammenhang mit dem Standort: Wenn gerade ein Panzer durch eine enge Schlucht rumpelt und von einem Plateau bombardiert wird, hat er kaum Chancen, sich dagegen zu wehren und heil aus diesem Hinterhalt zu entkommen.

■ In der Design-Abteilung Ihres Hauptquartiers können Sie eigene Einheiten kreieren – mit individuellem Fahrwerk, ausgeklügelten Waffensystemen und sinnvollen Gimmicks.

■ Akte Europa hat einen höheren Wirtschaftssimulations-Anteil als allgemein in diesem Genre üblich und bietet einige Features, die man am ehesten in Programmen wie Transport Tycoon oder Der Industrie-Gigant vermuten würde. Ein Transport-System befördert Rohstoffe, Einheiten und Bauteile zu den Fabriken, die mit einer Station an das Verkehrsnetz angeschlossen sein müssen.

■ Eine umfangreiche, zuschaltbare Online-Hilfe erklärt Ihnen auf Wunsch alle Elemente des Benutzer-Interfaces; ein Tutorial macht Sie mit den Features der Benutzeroberfläche vertraut. Fortgeschrittene und Profis können diese Funktion natürlich jederzeit deaktivieren, wenngleich einem dadurch eventuell der eine oder andere nützliche Hinweis entgeht.

Stefan Piasecki über Akte Europa 2



„Ein Nachfolger ist meistens nicht so originell wie das Original. Dies ist für uns nicht akzeptabel, weshalb wir uns sehr genau anschauen werden, wo Akte Europa noch zu verbessern ist, und dabei natürlich auf das Feedback der Presse und der Kunden gespannt sind. Da Akte Europa aber bereits eine Überraschung war, kann man schon weitere gewichtige Überraschungen erwarten. Für uns geht es weniger darum, schnell einen Nachfolger hinterherzuschieben, um von einer Entwicklung zu profitieren, als vielmehr darum, daß sich die Leute auf einen Nachfolger freuen."

■ Statt eines überdimensionierten Handbuchs verfügt Akte Europa über eine eingebaute „Enzyklopädie", die eine Kurzbeschreibung zu allen entwickelten Einheiten und Gebäuden anbietet.

■ Die Missionen sind in eine Hintergrundstory mit epischen Ausmaßen eingebettet und nicht nur durch Briefings miteinander verbunden. Erzählt wird die Handlung mit Hilfe spielfilmartiger Videosequenzen unter Beteiligung echter Schauspieler – ergänzt durch spektakuläre Special Effects.

■ Leicht-Entzündliches wie Bäume oder Plakatwände werden rasch Opfer von Flammen; die Windrichtung (wird ständig eingeblendet) spielt dabei eine entscheidende Rolle.

■ Bruchteile explodierender Einheiten und Gebäude können benachbarte Objekte beschädigen.

Wer hat Akte Europa entwickelt?

Virtual X-citement Software Entertainment

Wahrlich keine Unbekannten sind die Programmierer von Akte Europa, allen voran natürlich Spieldesigner Stefan Piasecki, der seit etlichen Jahren in der deutschen Computerspieleszene aktiv ist und an Hits wie Battle Isle 2, Battle Isle 3, Die Siedler, Der Seelenturm



Um den Vormarsch der anrollenden Armee von links zu stoppen, jagen die grünen Einheiten kurzerhand die Brücke in die Luft.



und natürlich Colony Wars 2492 beteiligt war. Daneben hat er auch die vielbeachteten Romane zur Battle Isle-Serie verfaßt. Als Entwicklungsleiter von Virtual X-Citement in Mülheim ist er für das bislang aufwendigste Projekt dieses Labels verantwortlich, das bislang mit dem Akte Europa-Vorgänger Colony Wars 2492 (Test in PC Games 4/96) in Erscheinung getreten ist. Sein Team besteht aus gut einem Dutzend Programmierern, Grafikern, Musikern und Beta-Testern. Vertrieben wird diese Neuerscheinung von Eidos Interactive in Hamburg, denen die deutschsprachige Klientel u. a. auch Tomb Raider zu verdanken hat.

Wie erreiche ich den Hersteller?

Programmierteam:
Virtual X-Citement
Software GmbH
Wallstraße 2
45468 Mülheim/Ruhr
Homepage:
`http://www.vxsoftware.de`

Vertrieb: Eidos Interactive
Hotline: 01805-223124
(Montag-Freitag, 11-13 Uhr und 14-18 Uhr)
Homepage:
`http://www.eidos.de`

Wann kommt Akte Europa auf den Markt?

Als Erscheinungstermin peilt Virtual X-Citement „Ende September" an – dann wird Akte Europa überall im Handel erhältlich sein, natürlich komplett in Deutsch.



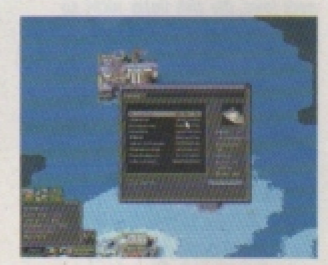
Bei Einsätzen in den Städten muß darauf geachtet werden, daß die zivilen Gebäude nicht beschädigt werden - sonst kürzt die UN die Zuschüsse.

Stefan Piasecki über Colony Wars 2492

„Unser erster Versuch, im Bereich der Echtzeitstrategiespiele eine deutsche Note zu setzen. Leider schickte der damalige Auftraggeber nie Kohle, und so blieb es aus Geldmangel weit hinter seinen Möglichkeiten zurück, führte jedoch einige sehr interessante Features ein, wie z. B. das Zusammenbauen von Einheiten, das Wiederaufbereiten nicht mehr benötigter Einheiten oder eine isometrische Ansicht. Auch gab es dort erstmals ein halbwegs intelligentes Transportsystem."

Welche Hard- und Software setzt Akte Europa voraus?

Pentium 100
16 MB RAM
SVGA-Grafikkarte
QuadSpeed-CD-ROM-Laufwerk
Windows 95



Im Gegensatz zu Landeinheiten können Design und Ausrüstung von Schiffen und Flugzeugen nicht verändert werden.

Empfohlen wird ein Pentium 133 mit 32 MB RAM, 4 MB-Grafikkarte und QuadSpeed-CD-ROM-Laufwerk. Auf der Festplatte wird Akte Europa rund 50 MB beanspruchen.

Werden Story, Zwischensequenzen oder Animationen für die deutsche Version entschärft?

Nein. Sowohl die englische als auch die deutsche Version kommen ohne zensorische Änderungen auf den Markt.

Luftkissen
Sie sind nahezu konkurrenzlos schnell, erstaunlich wendig, kaum gepanzert und nur geringfügig bewaffnet, können aber einen Gegner gehörig aus dem Konzept bringen.

Reifen
Auf gut befestigten Ebenen sind sie die erste Wahl: Mit den preisgünstigen Rädern kommt man gut voran.

Schneegleiter
In Wintergebieten hat man ohne Einheiten mit untergeschnalltem Schneegleiter ausgesprochen schlechte Karten.

Schweber
Kombiniert man den Schweber-Untersatz mit Radaraufbauten, ergibt das einen erstklassigen Aufklärer.

Schwere Ketten
Schwere Waffen sollte man mit dem entsprechenden Fahrwerk ausstatten, z. B. mit den Schweren Ketten, die den herkömmlichen Ketten-Untersätzen bei weitem überlegen sind.

Schwerer Blocker
Zwar muß der Schwere Blocker ohne Waffen auskommen, bietet aber optimalen Schutz und ist recht preisgünstig zu erwerben.

Schweres Wüstenwiesel
Mit stärkerer Panzerung und erhöhtem Tempo ist die schwere Variante der „große Bruder" des Wüstenwiesels.

Spinne
Mehrere „Spinnenbeine" gaben diesem Fahrwerk seinen Namen. Die Vorteile: ungewöhnlich schnell und eine extrem gute Sichtweite.

Wüstenwiesel
Riesige Metall-Walzen, die mit spitzen Stahldornen versehen sind, prädestinieren den Wüstenwiesel-Unterbau für den Einsatz in der Wüste.





Stahlsucher
Extrem schnell, schwach gepanzert und sehr nützlich: Weil der Stahlsucher in erster Linie als Kanonenfutter dient, versieht man ihn sinnvollerweise mit einer Membranbombe. Er verfolgt automatisch jedes stählerne Fahrzeug, das sich in seinem Umkreis befindet.

Waffensysteme



Blitzschleuder
Der Blitzschleuder sollten Ihre Gegner lieber nicht zu nahe kommen, denn bei geringem Abstand ist die Wirkung am größten.

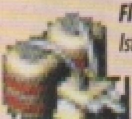


Fallenleger
Infanteristen werden von Fußangeln dauerhaft festgehalten, können aber dennoch von ihren Schußwaffen Gebrauch machen.



Fallenräumer
Das Pendant zum Minenräumer entdeckt und beseitigt Fußangeln.

Flak-Geschütz
Damit holen Sie jeden noch so meisterhaften Piloten vom Himmel: Flak-Geschütze sind die perfekte Verteidigungs-Einrichtung für feindliche Bombergeschwader; insbesondere gegen Treibstoff- und Munitions-Helikopter hat die Flak leichtes Spiel.



Flammenwerfer
Ist der Abstand zum Gegner nicht allzu groß, entwickelt der Flammenwerfer seine volle Leistungsfähigkeit. Besonders hinterhältig: Mit dieser Apparatur lassen sich Bäume abfackeln und Schneisen in Waldgebiete schlagen, um sich praktisch unbemerkt feindlichen Stellungen nähern zu können.



Gaswerfer
Ebenso wie die Mittelstreckenrakete müssen Sie für den Einsatz des Gaswerfers auf Handbetrieb umschalten. Ziel des Gases ist der Treibstoff feindlicher und eigener (!) Einheiten, was diese innerhalb kürzester Zeit zum Stillstand bringt. Die Waffensystem der betroffenen Units funktionieren allerdings noch.

Die Story



Stefan Piasecki über die Wichtigkeit der Story

„Ein Spiel braucht eine Story genauso, wie jeder Film eine braucht (von einigen Ausnahmen mal abgesehen). Eine Story sollte jedoch das Spiel nicht behindern. Es gibt viele Leute, die sich in Spiele hineinträumen, die alles wissen wollen und die sich freuen, wenn auch diese Komponente nicht vernachlässigt wird. Es gibt aber auch jene, die sich dafür nicht so sehr interessieren. Beide haben ihre Berechtigung, und es ist nicht Aufgabe des Designers, jemanden zu etwas zu zwingen. Es macht mich krank, in einem Spiel vor der nächsten Aufgabe noch schnell etwas sehen/erledigen zu müssen, was ich nicht will. Der Designer macht nur die Speisekarte, sollte aber den Spieler nicht zur Vorspeise zwingen. Wir werden die Geschichten noch weiter verfeinern und die technische Präsentation weiterhin verbessern. Jedes Spiel bekommt exakt soviel Geschichte, wie es braucht."



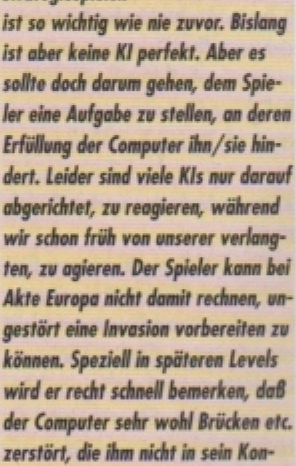
Ein Bombenattentat in New York steht im Mittelpunkt des Intros. In den Abendnachrichten wird über die Reaktionen in Europa berichtet.

Die Europäer haben die Nase voll: Weil die Vereinten Nationen (kurz: UN) ständig neue Milliarden in ein richtungsweisendes, aber höchst umstrittenes Weltraumprojekt buttern, drängen Deutschland, England, Frankreich, Italien und ihre Nachbarstaaten auf eine Abspaltung von dieser Organisation. Das erweist sich verständlicherweise als nicht ganz unproblematisches Ansinnen, weshalb vorsichtshalber mit dem Bau einer Super-Waffe begonnen wird, die ein Darth Vader sicher auch gerne an Bord seines Todessterns hätte – Codename: ODIN. Die UN sieht sich in ihrer uneingeschränkten Autorität bedroht und fürchtet nicht zuletzt das Scheitern der Weltraummission, mal ganz abgesehen von den gefährlichen eigenbrötlerischen Tendenzen auf dem Kontinent. Klare Sache: Ein Sondereinsatzkommando muß her, und das untersteht natürlich Ihnen. Als Oberkommandierender der Streitkräfte werden Sie damit beauftragt, den rebellischen Umtrieben in Europa Einhalt zu gebieten und die reibungslose Fortsetzung der Forschungsarbeiten zu ermöglichen. In seinen Bemühungen ist der Krisenstab bereits recht weit gediehen; nur das britische Königreich sträubt sich noch mit Händen und Füßen gegen die Argumente der UN. Kein Wunder, denn rund um die Insel wurden bereits Teile von ODIN installiert – ein untragbarer Zustand. Freundlicherweise dürfen Sie auf die bestehende Infrastruktur zurückgreifen und sich an den Rohstoffen der Landschaft bedienen. Zu den wichtigsten Aufgaben Ihrer Mission gehört die Beschaffung von Informationen über das ODIN-System und das Aufstöbern kundiger Wissenschaftler, die ggf. weitere Auskünfte über die Funktionsweise dieser Technologie geben können. Teils wird es nötig sein, verlassene Industrieanlagen wieder instandzusetzen und Transportrouten aufzubauen, um eine effektive Belieferung mit Terranium (einem Universal-Baustoff) und Bauteilen für Ihre Einheiten sicherzustellen. Sie sehen, es gibt eine Menge zu tun – worauf warten Sie noch?

Die Grundlagen

Welche Rohstoffe werden abgebaut?

Der Universal-Rohstoff in Akte Europa nennt sich Terranium und gehört offensichtlich zur gleichen Familie wie das bekannte Tiberium. Aus Terranium stellen Sie alle Einzelteile für Ihre Einheiten her. Ausgekundschaftet und gekennzeichnet werden etwaige Vorkommen von den sogenannten Geologen-Einheiten, wenn Sie diesen den Auftrag dazu geben. An den ermittelten Stellen baut man nun Bergwerke, die sich vollautomatisch um die Beschaffung dieses Baumaterials kümmern. Eigens eingerichtete Transportrouten sorgen dafür, daß die gewonnenen Rohstoffe auf dem schnellsten Weg in die Fabriken verfrachtet werden – und das vollautomatisch. Eventuell finden Sie sogar verlassene Minen oder feindliche Anlagen, die Sie einfach übernehmen und mittels Schienen an Ihr Verkehrssystem anbinden.



Stefan Piasecki über „Künstliche Intelligenz"

„Künstliche Intelligenz in Echtzeitstrategiespielen ist so wichtig wie nie zuvor. Bislang ist aber keine KI perfekt. Aber es sollte doch darum gehen, dem Spieler eine Aufgabe zu stellen, an deren Erfüllung der Computer ihn/sie hindert. Leider sind viele KIs nur darauf abgerichtet, zu reagieren, während wir schon früh von unserer verlangten, zu agieren. Der Spieler kann bei Akte Europa nicht damit rechnen, ungestört eine Invasion vorbereiten zu können. Speziell in späteren Levels wird er recht schnell bemerken, daß der Computer sehr wohl Brücken etc. zerstört, die ihm nicht in sein Konzept passen, oder einer Stellung des Spielers in die ungeschützte Flanke fällt, wenn dieser nicht aufpaßt."





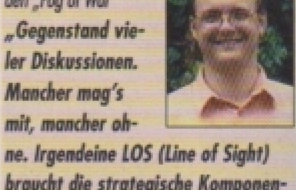
Wintermärchen: Die Übersichtskarte darf ebenso wie alle anderen Fenster beliebig auf dem Bildschirm plaziert werden.

Wie wird Energie erzeugt?

Die Großkraftwerke versorgen sämtliche Gebäude mit Gebäude – Ihre eigenen und die Ihrer Gegner. Wird eines dieser Elektrizitätswerke beschädigt bzw. zerstört, hat dies ziemlich unangenehme Folgen: Die Fabriken funktionieren nur noch teilweise oder schlimmstenfalls überhaupt nicht mehr. Feldkraftwerke (sogenannte Generatoren) bieten den Vorteil, daß sie den Strom nur an die Gebäude des Besitzers abgeben. Das Energiesystem von Akte Europa läßt daher breiten Raum für strategische Hinterhältigkeiten: Wer genügend Einheiten produziert hat, baut flink einige Generatoren und jagt kurzerhand das Großkraftwerk in die Luft. Falls Ihr Rivale nicht ebenfalls vorgesorgt hat und sich auf die Funktionstüchtigkeit des Großkraftwerks verläßt, wird ihn diese Aktion zumindest vorübergehend völlig aus dem Konzept bringen.

Macht Akte Europa Gebrauch vom „Nebel des Krieges" (Fog of War)?

Ja. Die komplette Karte ist anfangs von einem „Nebel" verhüllt und wird erst Stück für Stück von Ihren Einheiten aufgeklärt. Die Topographie, also die Landschaftsform (Berge, Seen, Flüsse usw.), ist allerdings von vornherein ersichtlich und erleichtert Ihnen die Orientierung im weitläufigen Gelände. Wie weit Ihre Einheiten „sehen" können, hängt zum einen von der Zusammensetzung dieser Einheit ab (Radar-Komponenten erweitern beispielsweise die Sichtweite), zum anderen von deren Position: Berge eignen sich vorzüglich als Aussichtsposten, während Bäume, Gebäude und Erhebungen das Blickfeld erheblich einschränken. Gegenden, in denen keine eigenen Truppenverbände stationiert sind, verschwinden wieder hinter dem Fog of War-Schleier und verhüllen alle beweglichen Objekte; Gebäude bleiben allerdings sichtbar.



Stefan Piasecki über den „Fog of War"

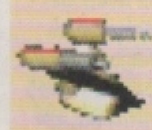
„Gegenstand vieler Diskussionen. Mancher mag's mit, mancher ohne. Irgendeine LOS (Line of Sight) braucht die strategische Komponente, wenn's auch nur halbwegs realistisch sein soll. Wir haben uns bei Akte Europa für einen halbdurchlässigen Fog of War entschieden, der immerhin die grundlegende Topographie erkennen läßt, jedoch Feindbewegungen verbirgt, wenn es keine LOS gibt."



Der „Nebel des Krieges" am praktischen Beispiel: Gebäude und Einheiten sind nur erkennbar, soweit sie in Sichtweite der attackierenden Flugzeuge liegen; alles andere wird weitgehend von Nebelschwaden verdeckt.

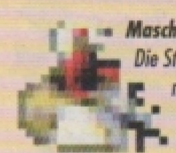
Laser
Die hohe Genauigkeit bei der Zielerfassung ist das wichtigste Argument für den Laser.

Leichte Bordkanone
Mit dieser Waffe sind alle Truppen und Fahrzeuge standardmäßig ausgestattet.



Leichter Raketenwerfer
Kampf-Droiden und einzelne Einheiten sind die bevorzugten Ziele des Leichten Raketenwerfers, der im Gegensatz zu seiner Titulierung eher zu den stärkeren Waffensystem zählt.

Luftsauger
Dieses Verteidigungssystem filtert etwaige Gasschwaden, falls diese Ihre Truppen bedrohen.



Maschinengewehr
Die Standardbewaffnung der meisten Einheiten.

Mechaniker
In der Hitze des Gefechts ist meist keine Nachschubstation in greifbarer Nähe, die sich um die Reparatur beschädigter Einheiten kümmern könnte. Für diese Fälle gibt es Mechaniker-Bausätze, die vollautomatisch angeschlagene Units instandsetzen.



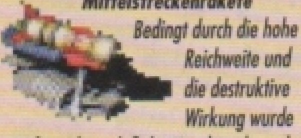
Membranbombe
Diese Bomben sind derart empfindlich, daß sie bei der leisesten Berührung oder Erschütterung in die Luft gehen. Dabei macht die Sprengkraft keinen Unterschied, ob es sich um eigene oder fremde Truppen handelt.

Minenleger
Mit Minen lassen sich selbst schwerste Geschütze aufhalten. Minenfelder können in nahezu beliebiger Größe angelegt werden – allein die Größe des aufgezogenen Rahmens ist entscheidend.

Die Einheiten



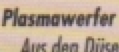
Minenräumer
Diese praktische Einheit, die eigenständig gegnerische Minen aufspürt und selbige dankenswerterweise auch gleich noch entfernt, ist mit einem Scanner ausgestattet.



Mittelstreckenrakete
Bedingt durch die hohe Reichweite und die destruktive Wirkung wurde festgelegt, daß die Mittelstreckenrakete nur noch manuell gezündet werden darf (d. h. mit den Cursortasten). Wird diese Einheit mit geladener Rakete getroffen, hat dies tödliche Auswirkungen auf alle angrenzenden Einheiten.



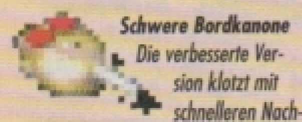
Mörser
Wer dem Mörser zu nahe kommt, hat nichts zu lachen: Praktisch nicht vorhandene Nachladezeiten und Unmengen von Munition sind nahezu ideal für den Nahkampf.



Plasmawerfer
Aus den Düsen des Plasmawerfers wird eine chemische Substanz gefeuert, die sich wie ein Klebstoff über die Rüstung gegnerische Droiden verteilt und diese erheblich verlangsamt.



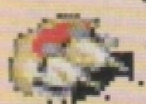
Schallkompressor
Und es hat „Boom" gemacht: ein Schuß genügt, um nahezu jedes gegnerische Gefährt auf einen Schlag zu vernichten. Kein Wunder, daß der Schallkompressor zu den teuersten Einrichtungen zählt und bereits nach zwei Schuß ausgereizt ist.



Schwere Bordkanone
Die verbesserte Version klotzt mit schnelleren Nachladezeiten, größerem Munitionslager und höherer Einschlagskraft.



Schwerer Raketenwerfer
Von der Light-Variante unterscheidet sich der Schwere Raketenwerfer durch seine größere Reichweite.



Zwillings-Laser
Noch präziser bei der Anvisierung des Zielobjekts als der normale Laser – ideal für den Nahkampf.



Frischdesignte Einheiten erscheinen sofort in der Auswahl-Liste des Hauptquartiers; auf der rechten Seite werden die Details eingeblendet.

Die Auseinandersetzungen um die Akte Europa spielen sich zu Lande, zu Wasser und in der Luft ab. Als Feldherr verfügen Sie über eine enorme Vielfalt an Einheiten für die unterschiedlichsten Einsatzgebiete, da Sie im frostigen Skandinavien genauso aktiv sind wie in gebirgigen Regionen und in Küstennähe. Vor allem zu Beginn werden Sie mit fix und fertig zusammengebauten Units ausgerüstet, wie Sie es von anderen Echtzeitstrategiespielen gewohnt sind; doch sobald die ersten Fabriken betriebsbereit sind, steigen Sie auf Eigenkonstruktionen um, die Sie selbst designen und in beliebiger Zahl herstellen (siehe „Das Baukasten-System"). Um Ihnen einen Eindruck von der Vielfalt der Möglichkeiten zu vermitteln, finden Sie auf dieser und den nachfolgenden Seiten Abbildungen und Beschreibungen aller Komponenten und Gebäude, die Sie im Laufe der Kampagne kennenlernen.

Worin unterscheiden sich die einzelnen Einheiten?

Während Luft- und See-Einheiten fertig konfiguriert im Hafen bzw. im Fliegerhorst lagern, werden die Landeinheiten aus jeweils drei Einzelteilen (Fahrwerk, Waffensystem und „Verbesserung") zusammengeschraubt – Hunderte verschiedener Varianten sind theoretisch möglich. Aus der Qualität dieser Faktoren ergeben sich Leistungsfähigkeit und „Preis" eines Fahrzeugs. Stehen genügend Bauteile zur Verfügung, können Sie entweder massenhaft universell verwendbarer Infanteristen oder stattdessen lieber wenige, aber dafür erstklassig ausgestattete Panzer produzieren. Neben Panzerung und Waffentyp spielen die Nachladezeiten der Munition (ein Raketenwerfer braucht dafür natürlich einige Sekunden länger als ein Maschinengewehr) und die Geschwindigkeit des gesamten Vehikels eine Rolle.

Sind Einheiten reparabel?

Ja. Dafür benötigen Sie allerdings ein Depot, das man möglichst in der Nähe der Front errichten sollte. Depots dienen nicht nur als Schutzbunker für beliebige Einheiten, sondern auch als Reparatur-Werkstatt.

Können Einheiten verkauft werden?

Ja. Bei Geldmangel können Sie entbehrliche Einheiten in einem neutralen Handelszentrum (steht allen Parteien offen) verhökern. Doch Vorsicht: Ihre Gegner können in diesen „Second-Hand-Läden" einkaufen und sich so preiswert mit zusätzlichen Truppenteilen verstärken. Alternativ dürfen Sie das Material verschrotteter Units aufbereiten und erneut verwenden.

Was passiert mit Einheiten, die das Missionsende überlebt haben?

In vielen Fällen dürfen Sie Ihre Lieblings-Einheiten in den nächsten Level mitnehmen, wobei die Anzahl allerdings streng limitiert ist. Zu Beginn gönnt man Ihnen eine „Starthilfe" von höchstens drei oder fünf Units, während Sie gegen Ende der Kampagne durchaus auch 15 Einheiten auswählen dürfen, die Sie in die folgende Schlacht begleiten.



Die letzten Minuten einer Mission: in einer Alles-oder-nichts-Überrumpelungsaktion fallen die blauen Einheiten auf dem Gebiet der „Grünen" ein.



Wie gelangen Einheiten auf Inseln und an andere unzugängliche Stellen?

Frachter nehmen mehrere Einheiten auf und transportieren sie an ein beliebiges Ufer. Gesonderte Landungsbrücken (werden von Pionieren errichtet) sind lediglich für das Abladen von Fahrzeugen erforderlich, während Kampfdroiden an beliebigen Stellen abgesetzt werden dürfen.

Wie werden Einheiten mit Munition und Treibstoff versorgt?

Einfachste Möglichkeit: Man sucht ein Nachschubdepot und schickt die Einheit kurzzeitig ins Gebäude. Alternative: Sie legen sich Munitions- und Treibstoff-Helikopter zu, die eigenständig von einer Einheit zur anderen schwirren und sie aus der Luft „verpflegen".

Können alle Einheiten von Anfang an produziert werden?

Nein. Von Mission zu Mission erweitert sich das Angebot an Bauteilen und Waffensystemen; leistungsfähigere bzw. spezialisierte Flugzeuge und Schiffe kommen hinzu und werden beim Missionbriefing vorgestellt. Zudem komplettieren sich allmählich die Informationen der Enzyklopädie.

Lassen sich Einheiten zu Gruppen zusammenfassen?

Ja. Für diesen Zweck gibt es eine eigene Gruppierungsfunktion; beliebig viele Einheiten werden maximal zehn verschiedenen Heeresverbänden zugewiesen, die per Hotkey aufgerufen werden.



Treffer versenkt: das Schlachtschiff konnte dem Dauer-Bombardment der zahlenmäßig überlegenen Kreuzer nicht lange standhalten.

Behalten Gruppen ihre Formation bei?

Ja. Wenn Sie beim Anklicken des Zielpunkts die Shift-Taste gedrückt halten, bleibt die Anordnung der Einheiten erhalten.

Welche Fähigkeiten beherrschen die Einheiten serienmäßig?

- Angriff (wird beim Anklicken des Gegners automatisch aktiviert)
- Gebäude besetzen (Einheit einfach vor den Toren eines feindlichen Bauwerks plazieren)
- Verteidigen (in der Ruheposition erhöhen sich die Verteidigungswerte erheblich)
- Selbstzerstörung (sprengt die Einheit und schädigt auf diese Weise benachbarte Units)
- Manuelle Steuerung per Cursortasten

Welche Infos werden zu jeder Einheit angezeigt?

- Energie
- Aktive Waffe
- Nachladegeschwindigkeit
- Fahrwerk
- Angriffswert
- Verteidigungswert
- Geschwindigkeit
- Sichtweite
- Reichweite des Waffensystems
- Munition
- Treibstoff

Gibt es Einheiten mit Sonderfunktionen?

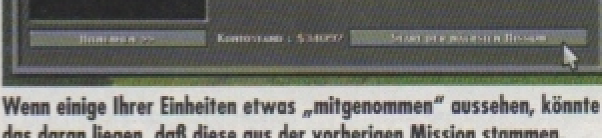
Aus der Fülle an Waffensystemen und „Verbesserungen" haben wir einige Spezialiäten ausgewählt.

Minen

Explosiv: Durch das Aufziehen eines Rahmens verraten Ihnen farbige Markierungen auf dem Terrain, an welchen Stellen Minen gelegt werden können (weiß) und an welchen nicht (rot).

Fußangeln

Ähnlich wie bei den Minen zeigen Ihnen auch in diesem Fall



Wenn einige Ihrer Einheiten etwas „mitgenommen" aussehen, könnte das daran liegen, daß diese aus der vorherigen Mission stammen.

Zwillingsmaschinengewehr

Höhere Durchschlagskraft und kürzere Nachladezeiten kennzeichnen das Zwillingsmaschinengewehr. An der Front steht es meist in der ersten Reihe, um aufkreuzende Feinde bereits empfindlich zu schwächen.

Zubehör

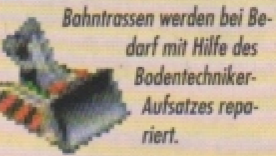
Anti-Magnetiker

Die wirksamste Waffe gegen Stahlsucher sind sogenannte „Anti-Magnetiker", die allen Einheiten im Umkreis Schutz vor diesen brandgefährlichen Waffen bieten.



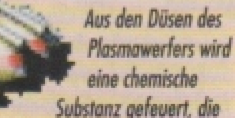
Anti-Radar

Das perfekte Gegenmittel für Feinde, die mit Radar bzw. Radarstäben bei Ihnen schnüffeln wollen.



Bodentechniker

Bahntrassen werden bei Bedarf mit Hilfe des Bodentechniker-Aufsatzes repariert.



Plasmawerfer

Aus den Düsen des Plasmawerfers wird eine chemische Substanz gefeuert, die sich wie ein Klebstoff über die Rüstung gegnerische Droiden verteilt und diese erheblich verlangsamt.

Gebäudetechniker

Depots und Terranium-Minen können nur gebaut werden, wenn eine Einheit mit diesem Zubehör ausrüstet ist.

Generatorenbauer

Fallen die Großkraftwerke aus, benötigen Sie Feldstromaggregate, mit denen sich stets nur ein einziges Gebäude betreiben läßt. Für die Konstruktion der Generatoren ist dieser Aufsatz zuständig.

Radar

Die Aufklärungseinheit legt einen größeren Teil des Nebel des Krieges („Fog of War") frei; Sie erweitern damit den Sichtradius einer Einheit.



Radarstab-Ausleger
Im Gegensatz zu einem herkömmlichen Radar liefern die Radarstäbe jeweils nur ca. sechs Minuten lang ein exaktes Bild von der anvisierten Stelle. Vorteil gegenüber den auffälligen Leuchtraketen: Radarstäbe eignen sich auch für Überraschungsangriffe.



Rohstoff-Finder
Modernste Software an Bord ermöglicht die Analyse von Gesteinsproben, aus denen sich die Terranium-Standorte ergeben. Dort sollten Sie unbedingt Bergwerke errichten.



Teleporter
Teleporter gibt es nur im Doppelpack; sie beamen Droiden zum jeweiligen Teleporter-Zwilling. Ein Selbstzerstörungsmodus vernichtet automatisch die verbleibende Anlage, sobald einer der Teleporter ausfällt.



Transporter
In den Containern werden Rohstoffe vom Terranium-Bergwerk zur Fabrik bzw. fertige Bauteile zum Hauptquartier transportiert.



Zielfokus
Damit Mittelstreckenraketen nicht versehentlich kilometerweit neben der anvisierten Stelle auftreffen, sorgt dieses System für höhere Präzision, was den Einsatz von Raketen auch in der Nähe von zivilen Gebäuden ermöglicht.

Infanteristen



Leichte Infanterie
Das Maschinengewehr gehört zum Equipment der Leichten Infanteristen, die in größerer Menge locker schwere Landeinheiten auseinandernehmen können.



Membran-Droid
Die kleinste Berührung, der leiseste Windhauch genügt, damit sich der Membran-Droid selbst in die Luft jagt. Wird diese Einheit nicht vor dem Kontakt mit einem Droiden-Heer abgefangen, bleibt von den Jungs nicht allzuviel übrig.



Pionier-Droid
Der Bau von Brücken über Flüsse und die Konstruktion von Landungsbrücken an Gewässern sind die Spezialitäten der Pionier-Droiden. Nach getaner Arbeit löst er sich in Luft auf.

die Markierungen, wo Sie Fußangeln aufstellen dürfen.
Im Gegensatz zu den Sprengladungen werden die gefangenen Einheiten nicht beschädigt, sondern lediglich festgehalten – als ob es sich um einen riesigen Klecks Leim handeln würde. In diesem Zustand können sie sich zwar immer noch wehren, sind aber für nachfolgende Units ein unüberbrückbares Hindernis (wer überrollt schon seine eigenen Mannen?).

Radarstäbe

Ungemein praktisch: Radarstäbe dienen dazu, über einen begrenzten Zeitraum hinweg gefahrlos ein Gebiet einzusehen. Sie klicken einfach die gewünschte Stelle an, und schon klärt sich augenblicklich der Nebel des Krieges. Vorteil: Eigene Einheiten müssen sich nicht unnötig in Gefahr begeben.

Illusion

Vorspiegelung falscher Tatsachen: Die „Illusion" gaukelt dem Gegner eine erheblich stärkere Einheit vor – so machen Sie aus einer Mücke einen Elefanten.

Spiegel

Eine verwandte Funktion der Illusion: Neben die Original-Einheit wird ein täuschend echtes virtuelles Abbild projiziert – der Feind glaubt, daß er es mit einer doppelt so großen Armee zu tun hat.

Teleport

Teleport-Einheiten existieren immer in doppelter Ausführung. Alle Einheiten in unmittelbarer Umgebung werden per Mausklick zum jeweiligen Pendant gebeamt.

Gas

Die Windstärke und -richtung spielt nicht nur beim Ausbreiten von Feuer eine Rolle. Wenn Sie über Einheiten mit Gas-Verteiler verfügen, können Sie die Brisen ausnutzen, die über das Gelände tosen. Das Gas verteilt sich rasend schnell in die entsprechende Richtung, kann aber eventuell auch Ihre eigenen Einheiten schwächen. Die Dämpfe bewirken, daß der Treibstoff aller umnebelten Einheiten binnen kürzester Zeit versiegt – damit setzen Sie auch größere Heeresverbände schachmatt.

Die Grafik



Luftangriff auf einige „Walker": erst mit mobilen Flakgeschützen können Sie sich gegen die Bedrohung von oben wehren.

Was ist das Besondere an der Akte Europa-Grafik?

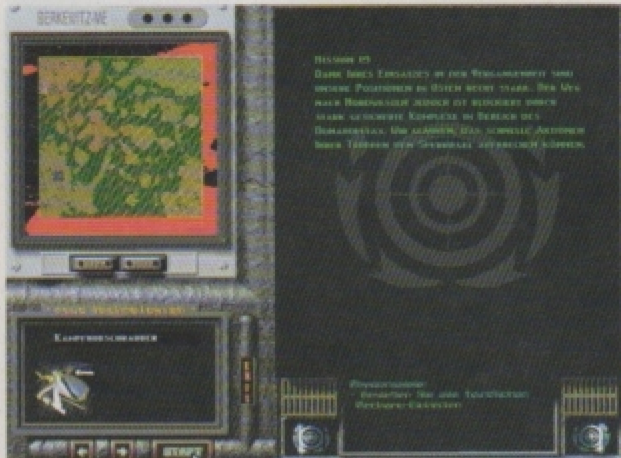
Im Gegensatz zu Alarmstufe Rot und WarCraft 2 sind die Landschaften nicht „flach" und pseudo-dreidimensional, sondern bestehen tatsächlich aus Tälern, Schluchten und Ebenen – eine Eigenschaft, die Akte Europa mit einer Reihe anderer moderner Echtzeitstrategie-Titel (Dark Reign, Total Annihilation) gemeinsam hat. Ein solches 3D-Terrain hat mehrere Konsequenzen: Die Geschwindigkeit der Einheiten resultiert nicht nur aus dem jeweiligen Fahrwerk (Panzerketten, Räder, Walzen etc.), sondern wird auch von den zu bewältigenden Schrägen beeinflußt. Mit Allradantrieb rattert ein Transporter logischerweise schneller Berge hinauf als mit einem Standard-Chassis; Luftkissen-Untergestelle sind hingegen in Wüsten und auf dem Wasser unschlagbar. Sämtliche Gebäude, Einheiten und Bauteile wurden gerendert und anschließend von Hand nachbearbeitet, wobei die Grafiker insbesondere auf möglichst realistische Proportionen geachtet haben: Infanteristen erscheinen beispielsweise deutlich kleiner als Panzer, die wiederum neben einem Schlachtschiff beinahe verschwinden. Aufgrund der furiosen Explosionen (Hunderte von Trümmern wirbeln bei Detonationen durch die Luft) und der Arcade-artigen Grafik erinnert Akte Europa etwas an das kultige Z der Bitmap Brothers.

Welche Auflösungen werden unterstützt?

Kommt drauf an, was Ihre Grafikkarte mitmacht. Standardmäßig wird die Schlacht um die Akte Europa in gewohnten 640x480 Bildpunkten dargestellt, und das bei gefälligen 256 Farben. Wer mehr Übersicht wünscht, kann in den Optionen jederzeit die Auflösung 'raufschrauben – auch während des laufenden Spiels! Besitzer von 20"-Monitoren genießen somit Auflösungen bis maximal 1.600x1.200 Pixel. Voraussetzung ist allerdings eine entsprechende Grafik-Platine (bewährt hat sich z. B. eine Matrox Mystique mit mindestens 4 MB VRAM) und ein nicht zu lahmer PC.

Die Missionen

Stefan Piasecki über einen Mission-Editor
„Ist oft ein zweischneidiges Schwert. Ist er komplex (wie bei Akte Europa), hat der Normal-User so seine Schwierigkeiten, alle Funktionen zu nutzen, und wird kaum brauchbare Karten entwickeln können. Dies schlägt auf das Image des Spiels zurück, da die Leute sich nicht zwölf Monate damit beschäftigen wollen, wie es die Entwickler tun (müssen). Kann der Editor schon nichts, bietet er also weniger Funktionen, dürfte das Spiel auch nicht sehr komplex sein. Wir denken über einen nutzbaren Editor nach, der wesentlich einfacher bedienbar sein wird als der jetzige und vielleicht im Rahmen einer Zusatz-CD erscheint. Entschieden ist aber noch nix."




Zu Beginn eines neuen Auftrags werden Ihnen neben dem Einsatzgebiet und den Missionszielen auch neue Einheiten vorgestellt.

Wie viele Missionen umfaßt die Einzelspieler-Kampagne?

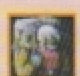
Aus 32 Missionen mit unterschiedlichsten Zielsetzungen setzt sich die Operation „Akte Europa" zusammen. Um Einsteiger nicht vollends zu überfordern, geht's moderat los: einige Panzer vernichten, Einheiten auftanken, Kraftwerke zerstören, einen Forschungskomplex besetzen – das sind einige Ihrer ersten Aufgaben. Doch schon nach kurzer Zeit wird's diffiziler: Sobald die erste Produktionsanlage ausfällt oder Landungsbrücken gebaut werden sollen, fühlen sich auch fortgeschrittene Strategen herausgefordert. Später müssen dann Canyons verteidigt, feindliche Stellungen erobert, Minen entfernt, Bahnverbindungen repariert, Wissenschaftler gerettet und eigene Bergwerke aufgestellt werden. Durch ständig neue Land-, Luft- und See-Einheiten bleiben die Aufträge auch jenseits der Mission 20 spannend und gewinnen zunehmend an Komplexität; allein die Bereitstellung bzw. Erforschung neuartiger Komponenten zum Einbauen in Eigenkonstruktionen erfordern ständiges Umdenken und taktische Änderungen. Abwechslung kommt durch Einzelkämpfer-Missionen à la Alarmstufe Rot ins Spiel, wenn Sie sich beispielsweise mit Draufgängern wie Colonel Hullmann zu einer verbündeten Basis durchschlagen. Untermissionen, die überraschend während eines Auftrags eingeblendet werden, können Ihre ursprünglich vorgesehene Strategie völlig umkrempeln – schließlich locken für das erfolgreiche Absolvieren wertvolle Geld-Prämien, die den Ausbau Ihrer Armee ermöglichen und somit das Weiterkommen erleichtern.

Wird ein Mission-Editor mitgeliefert?

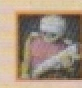
In Akte Europa ist kein Editor enthalten. Laut Virtual X-Citement soll ein solches Utility u. U. im Zuge einer Erweiterungs-CD nachgereicht werden.

Stefan Piasecki über das Missions-Design
„Sicherlich einer der heikelsten Punkte im Spieldesign. Mancher mag große, mancher liebt kleine Karten, die dann auch noch höchst abwechslungsreich sein sollten. Wir haben uns bemüht, alle topographischen Eigenheiten zu nutzen, und Untermissionen eingebaut, die weitere Aspekte während des Spiels enthüllen."

Brandgefährlich: weiten sich Brände aus, sind u. U. Ihre Gebäude und Schienensysteme bedroht. Die Windrichtung wird unten links angezeigt.



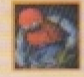
Radar-Droid
Abgesehen von der Fähigkeit, einen größeren Teil der Umgebung einsehen zu können als seine Kollegen, bietet der Radar-Droid keine Vorteile. Ein Exemplar dieser Gattung gehört allerdings in jede Fußtruppe, da in unwegsamem Gelände auf die leistungsstarken Radarsysteme herkömmlicher Einheiten verzichtet werden muß.



Schwere Infanterie
Einheiten, die mit Langstreckenwaffen (z. B. Raketensystemen) ausgestattet sind, fallen häufig der Schweren Infanterie zum Opfer, die ein zielsicheres Lasergewehr bei sich tragen.



Zielfokus-Droid
Wenn Ihre Raketensysteme nicht mit einem automatischen Zielsuch-System ausstaffiert sind, lotsen Sie diese Droiden zum gewünschten Objekt, um die Waffen anschließend mit höchster Präzision auf das Ziel abzufeuern.



Sondereinheit
Zu den wichtigsten Aufgaben der Sondereinheit gehört das Entfernen von Minen und Fußangeln.

Luftwaffe

Jagdflieger
Sein automatisches Zielsuchsystem richtet sich ohne Ihr Zutun auf alle Flugzeuge aus, die sich in der Nähe aufhalten. Ein weiteres Plus ist seine bemerkenswerte Geschwindigkeit.



Bomber
Die an Bord befindlichen Flüssigbomben müssen mit größter Vorsicht behandelt werden und können die Ursache für großflächige Waldbrände sein. Für den Fall der Fälle befinden sich gleichzeitig auch Löschbomben im Gepäckraum. Darüber hinaus führt der sehr schwere und nicht gerade schnelle Bomber auch Gasbomben mit sich.



Kampfhubschrauber
Ultra-leicht, ultra-flott, ultra-gefährlich: Der Kampfhelikopter verfügt über zwei Laserkanonen und ein erstklassiges Zielsuchsystem, das Knapp-daneben-ist-auch-vorbei-Schüsse nahezu vollständig vermeidet – ein besonders munitions-schonendes Verfahren. Der Hubschrauber kann auch über den Dingen schweben und muß nicht zwangsläufig in Bewegung sein.

Treibstoff-Helikopter
In allen Depots lassen sich diese Helikopter erwerben, die vollautomatisch von einer Einheit zur anderen schweben und diese auftanken – auch mitten im Kampf.

Munitions-Helikopter
Ebenso wie der Treibstoff-Helikopter können Sie die Munitions-Variante auf Wunsch von Hand steuern oder ihn seinen Job vollautomatisch erledigen lassen. Vorsicht: Flak-Geschütze können dem Helikopter wegen der minderwertigen Panzerung extrem gefährlich werden.

Spionage-Flieger
Das unglaublich flinke Flugzeug verfügt über ein fortschrittliches Radar-System, mit dem sich feindliche Stellungen optimal ausspionieren lassen. Seine irrsinnige Geschwindigkeit läßt den trägen Flak-Geschützen kaum eine Chance.

Marine

Flak-Barkasse
Damit Ihre Armada den Luftangriffen des Gegners nicht völlig schutzlos ausgeliefert ist, wurden die Flak-Barkassen konstruiert, die auch in der Nähe der Küste eingesetzt werden können, um ufernahe Stellungen zu bewachen.

Frachter
Mit den Transportbooten befördern Sie Einheiten und Materialien von Inseln ans Festland und umgekehrt. Für größere Armeen benötigen Sie auf jeden Fall mehrere Frachter.

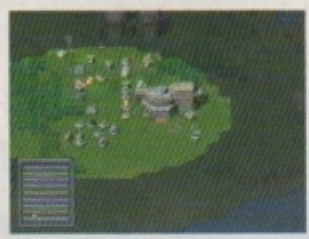
Kreuzer
Ein respekteinflößender Raketenwerfer ist auf dem Kreuzer montiert, der es – abgesehen vom Schlachtschiff – spielend mit allen anderen Marine-Einheiten aufnehmen kann.

Küstenwache
In seichten Gewässern kann sich die wendige Küstenwache nahe genug ans Ufer heranpirschen und von dort Gebäude sowie Einheiten an Land bekämpfen.

Die Gebäude



Zerstörte Schienensysteme verzögern den Nachschub an Bauteilen und Rohstoffen. Nach der Reparatur werden die Transporte fortgesetzt.



Eines der begehrten neutralen Gebäude steht im Mittelpunkt dieser erbitterten Auseinandersetzung.

Können eigene Gebäude errichtet werden?
Einheiten mit sogenannten „Gebäudetechniker"-Aufbauen konstruieren lediglich Depots und Rohstoff-Minen. Alle anderen Anlagen (Flughäfen, Marinehäfen, Bahnstationen etc.) stehen Ihnen bereits zur Verfügung oder müssen zunächst erobert werden.

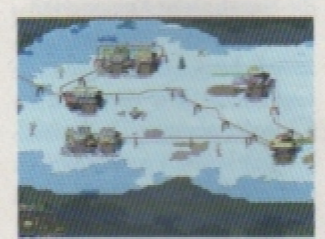
Kann man gegnerische/neutrale Gebäude übernehmen?
Ja. Dazu plaziert man eine Einheit vor dem Bauwerk und klickt es an. Ein farbiger Balken symbolisiert, wie weit die Übernahme abgeschlossen ist.

Was passiert, wenn nicht genügend Energie zur Verfügung steht?
Alle Gebäude müssen permanent mit Energie versorgt werden. Bei einem Stromausfall (Beispiel: Kraftwerk wird beschädigt oder zerstört) behilft man sich mit provisorischen Generatoren; andernfalls verlangsamt sich der Produktionsprozeß erheblich oder wird im ungünstigsten Fall sogar ganz eingestellt. Den aktuellen Zustand eines Gebäudes können Sie an der Energie-Leiste erkennen.

Haben die Fabriken unbegrenzte Lagerkapazitäten?
Nein. Werden zu viele Rohstoffe in den Produktionsanlagen angeliefert oder platzt das Hauptquartier aus allen Nähten, müssen Sie eine Lagererweiterung dazukaufen. Die Lieferung wird so lange angehalten, bis Sie ausreichende Räumlichkeiten bereitstellen.

Wie kann ich die Produktionsgeschwindigkeit erhöhen?
Indem Sie den Produktionslevel anheben, was allerdings mit erheblichen Kosten verbunden ist.

Welche Rolle spielen zivile Gebäude?
Wohngebiete, Schulen und Krankenhäuser sollten Sie unbedingt von einschlagenden Projektilen und Raketen abschirmen, sonst handeln Sie sich rasch Ärger mit der UN-Einsatzleitung ein – und der kann bis hin zu einer empfindlichen Dezimierung Ihres Budgets reichen. Ganz besondere Vorsicht läßt der verantwortungsvolle Feldherr bei der Verwendung von Langstreckenwaffen (z. B. Raketen) walten, da sie bei ungenauer Ausrichtung großflächige Schäden anrichten.



Sobald Züge zwischen den Fabriken verkehren, beschleunigt sich der Transport der Rohrstoffe und Materialien erheblich.



Nicht fragen - besetzen: eine Leiste oberhalb des Gebäudes zeigt an, zu wieviel Prozent Sie die gegnerische Anlage bereits übernommen haben.

Das Transport-System

Wie gelangen die Rohstoffe in die Fabriken?

Die Beförderung von Bauteilen und Terranium übernehmen Einheiten, die mit einem Transporter-Aufsatz ausgestattet sind. In den späteren Missionen greifen Sie auf Züge zurück, die auf Hochschienen durch die Gegend rasen. Voraussetzung für dieses Verkehrssystem sind gesonderte Bahnstationen, die einfach übernommen werden.

Was passiert, wenn Streckenabschnitte zerstört werden?

In diesem Fall stoppt sofort die Lieferung von Rohstoffen und Bauelementen. Sobald Sie die Strecke reparieren oder eine neue Trasse eröffnen, läuft der Transport automatisch wieder an.

Wie werden Transport-Routen definiert?

Transporter gondeln zwischen beliebigen Stützpunkten hin und her. Auf einer Mini-Map wählen Sie einfach die Gebäude an, die das Fahrzeug auf seiner Tournee abklappern soll; bis zu vier Stationen können eingerichtet werden, wenngleich die Transporter im Hinblick auf eine zügigere Abwicklung nur zwei Ziele ansteuern sollten. Ganz ähnlich funktioniert die Routen-Definition für Schienenfahrzeuge: Beim Anklicken einer Bahnstation öffnet sich ein Fenster, das den aktuellen Fahrplan der Züge enthält. Wenn Sie den Mauscursor über die Strecken der Minimap bewegen, leuchten diese auf – mit einem Klick ist der Transportweg auch schon eingerichtet. In beiden Fällen müssen Sie nun nur noch bestimmen, ob Rohstoffe oder Bauteile befördert werden sollen.

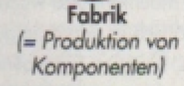
Einfacher geht's nicht: um eine Transport-Route zwischen zwei Anlagen einzurichten, genügt das Anklicken der Bahnstrecke auf der Karte.

Terranium

Rohstoffmine
(= Raffinerie)



Fahrwerke, Waffensysteme, Zubehör



Fabrik
(= Produktion von Komponenten)



Hauptquartier
(= Herstellung von Einheiten)

Das Baukastensystem

Haben Sie sich z. B. in Command & Conquer gewünscht, die Waffensysteme einer Tesla-Spule oder eines Laserturms in einem ganz gewöhnlichen Panzer zu nutzen? In Akte Europa können Sie das! Für diesen Zweck gibt es eine eigene Design-Abteilung, in der Sie Land-Einheiten nach Ihren Vorstellungen zusammenbasteln dürfen. Und so funktioniert's:

1. Sie wählen ein Fahrwerk aus. Je nach Terrain kommen Luftkissen, Allradantrieb, Ketten, Schweber, Schneegleiter oder herkömmliche Räder in Frage.

2. Unter dem Stichwort "Aufbauteil" wird Ihnen eine Reihe von Waffensystemen präsentiert, die sich hinsichtlich der Nachladezeiten und der Angriffswerte unterscheiden. Ob Laser, Maschinengewehr, Flak-Geschütz, Bordkanone oder Raketenwerfer – auch hier ist die Auswahl riesig.

3. Sie entscheiden sich für eine „Verbesserung". Das kann ein Schutzschild oder ein Radarschirm sein, aber auch ein Transport-Aufsatz oder ein anderes Zubehör-Teil.

4. Schließlich vergeben Sie noch einen sinnvollen Namen, anhand dessen Sie die Einheit in Ihrer Produktionsliste wiederfinden. Sollten Sie sich danach doch noch anders entscheiden, hilft der „Umbenennen"-Button weiter.

5. Ab diesem Zeitpunkt wird durch jeden Klick auf den „Pro-



Leichter Kreuzer
Die mit ordentlichen Raketenwerfern ausgestatteten Kreuzer taugen allenfalls zur Unterstützung der stärkeren See-Einheiten.



Munitions-Tender
Weil auf hoher See mindestens ebenso erbittert gekämpft wird wie auf dem Festland, sollte man seine Flotte mit einigen Munitions-Tendern ausstatten, die Ihre Schiffe mit zusätzlicher Munition versorgen.

Patrouillenboot
An Bord des Schiffs befindet sich lediglich ein einfaches Maschinengewehr, mit dem man von der Seeseite her recht leicht Infanterie-Einheiten bekämpfen kann – vorausgesetzt, man kommt nahe genug ans Ufer heran. Haupteinsatzgebiet des Patrouillenboots ist die Aufklärung unerkundeter Regionen.

Schlachtschiff
Das Rückgrat Ihrer Marine stellen die Schlachtschiffe dar, die Mittelstreckenraketen mit sich führen. Letztere können ausschließlich von Hand ausgelöst werden, auch wenn sich ein Zielfokus-System an Bord befindet. Um gegen kleine, agile Schiffe besser gewappnet zu sein, empfiehlt es sich, Schlachtschiffe von Luftkissen und Leichten Kreuzern eskortieren zu lassen.

Treibstoff-Tender
Wie alle anderen Einheiten benötigen auch Schiffe Treibstoff, und genau den liefern die Treibstoff-Tender an. Die eindrucksvollste Seemacht ist nutzlos, falls der Sprit ausgehen sollte.

U-Boot
Das integrierte Sonar ortet zuverlässig feindliche Seestreitkräfte. Für andere Aufgaben eignet sich das U-Boot nicht, was auf die lächerliche Bewaffnung und die kaum vorhandene Panzerung zurückzuführen ist. Brenzlig wird's, wenn das U-Boot von den Rivalen entdeckt und verfolgt wird.

Landeinheiten

Dicke Bertha
Nothing compares to you: die Dicke Bertha ist die leistungsfähigste Waffe, die jemals für Landeinsätze entwickelt wurde – ein Relikt aus vergangenen Kriegstagen. Allein der Anblick dieses Brockens läßt den Gegnern das Maschinenöl in den Leitungen gefrieren. Nah- und Fernkampfwaffen (Maschinengewehr und Raketenwerfer) lassen hinsichtlich der Waffensysteme kaum Wünsche offen. Darüber hinaus kann Giftgas ihren Treibstoff-Tanks nichts anhaben. Einziges, aber bedeutendes Manko ist die quälende Behäbigkeit, mit der sich die Dicke Bertha vorwärts „bewegt".

Transportzug
Pendelt zwischen Terranium-Bergwerk, Fabrik und Basis hin und her und liefert die jeweils benötigten Materialien an. Route und Ladung werden in einem „Fahrplan" festgelegt.

Gebäude

Basis
Mittelpunkt Ihrer militärischen Aktionen ist das Hauptquartier, das u. a. zum Reparieren, Auftanken und Aufmunitionieren dient. In erster Linie produziert es Kampfdroiden und dient als Forschungs-Stützpunkt, in dem leistungsfähigere Waffensysteme entwickelt werden. Für einen reibungslosen Herstellungsprozeß benötigen Sie die Bauteile aus den Fabriken, die via Transporter oder Bahn angeliefert werden.

Fabriken
Diese Anlagen gibt es in mehreren Ausführungen: Waffenfabrik, Fahrwerkfabrik und Spezialfabrik. Die fertigen Teile werden zur Basis weitertransportiert, die daraus komplette Einheiten produziert.



Aus Fahrwerk, Aufbauteil und Verbesserung kombinieren Sie Hunderte verschiedener Einheiten - dafür genügen bereits wenige Mausklicks.



Stefan Piasecki über das Baukasten-System

„Es ist wichtig, daß Spieler ihre virtuelle Welt verändern können. Das ist mit unserem „Baukasten" möglich. Wenn jemand gerne vordefinierte Einheiten benutzt und diese technisch verbessert – super. Aber manchmal gefällt einem eben etwas nicht und man möchte etwas ändern. Warum sollte das nicht gehen? Sogar Forschung, die mitunter absolut neuartige Waffen hervorbringt, ist möglich."

duzieren"-Button eine Einheit des gewählten Typs hergestellt, die sofort aus den Fabriktoren donnert.

Wenn Sie ein neues Element hinzufügen, erfahren Sie sofort, wie teuer Sie der Spaß letztendlich kommt – der „Kostenindikator" vermeldet die Gesamtkosten Ihrer Konstruktion, sobald diese in Serie geht. Das Programm stellt zudem automatisch fest, welche der über 60 Bauteile kombiniert werden dürfen und welche Komponenten ganz einfach nicht zueinander passen. Das Design einer brandneuen Einheit erfordert Zeit – Zeit, die Sie in der Hitze des Gefechts oft nicht haben, weil Sie an allen Ecken und Enden attackiert werden. Abhilfe schafft die Pause-Taste: Die Action wird vorübergehend angehalten, während das Entwicklungs-Fenster nach wie vor bedienbar bleibt.

Die Benutzeroberfläche

Ein Echtzeitstrategiespiel, bei dem man einem Command & Conquer- bzw. WarCraft 2-Vertrauten noch die Steuerung verklickern muß, kann nicht allzuviel taugen. Daher haben sich die Programmierer weitgehend an diesen Klassikern orientiert. Wer die erwähnten Programme kennt, kommt mit Akte Europa problemlos zurecht – Menüs und Icons sind größtenteils selbsterklärend. Akte Europa-typische Einzigartigkeiten, von denen in erster Linie die Profis Gebrauch machen dürften, werden bei Bedarf von der Online-Hilfe erläutert.

■ Das Programm „ahnt" voraus, welche Aktionen Sie ausführen möchten, und wechselt automatisch in den richtigen Modus. Beispiel: Sie wollen einen Gegner attackieren. Wenn Sie mit markierten Einheiten auf die feindlichen Truppen klicken, wird sofort auf „Angriff" umgeschaltet.

■ Mit der Tabulator-Taste entscheiden Sie, welche Informationen oberhalb der Einheiten angezeigt werden sollen.
Grün = Gesundheit/Zustand
Blau = Treibstoffmenge
Braun = Munition

■ Die H-Taste ermöglicht es Ihnen, eine beliebige Einheit von Hand mit den Cursortasten zu steuern – sehr praktisch beispielsweise in den „Einzel-



kämpfer"-Missionen (Kategorie „Draufgänger zerlegt ganze Basen"), wo es auf eine sehr präzise und effektive Routenwahl ankommt. Steuern Sie in diesem Modus ein Flugzeug, passen Sie mit den Tasten A und Y die Flughöhe an. Ohne diese Option könnte es durchaus passieren, daß Ihr Flieger an einem Gipfel hängenbleibt oder versehentlich einen Funkturm streift. Weitere Spezialität der manuellen Steuerung: Mit Mausbewegungen drehen Sie den Geschützturm (falls vorhanden) einer Einheit, gefeuert wird per Mausklick. Einheiten, die gegebenenfalls auch Ihren eigenen Leuten gefährlich werden könnten (dazu zählen z. B. Gaswerfer oder Mittelstreckenraketen), sollte man besser manuell bedienen.

■ Der „Lokator" läßt Sie per Tastendruck zu einem vorher festgelegten Standort springen. Beispiel: Sie speichern Ihre Fahrzeugfabrik unter F1 ab, vergeben einen tauglichen Namen und verzweigen anschließend durch einfaches Betätigen dieser Taste zu dieser Ansicht – ein Feature, das angesichts der teils riesigen Landkarten durchaus Sinn macht.

■ Einheiten können Sie mittels eines Rahmens markieren und zu einer Gruppe zusammenfassen – mittlerweile gewohnter Standard bei allen Echtzeitstrategiespielen. Falls gewünscht, lassen sich Gruppen unter einem beliebigen Namen auch speichern und per Tastendruck abrufen. Auf diese Weise gründen Sie mehrere Bataillone, deren Einsatz bei Großangriffen wesentlich einfacher koordiniert werden kann als der von einzelnen Units.

■ Die Übersichtskarte bleibt optional ständig im Blickfeld und kann sogar vergrößert werden (einfach das Plus-Symbol anklicken).

■ Ein Info-Fenster zeigt Ihnen alle wissenswerten Daten einer Einheit an, unter anderem Energie, Waffe, Nachladen, Fahrwerk, Angriffswert, Verteidigungswert, Geschwindigkeit, Sichtweite, Reichweite, Munition und Treibstoff.

■ Allgemein schließen Sie Fenster (Übersichtskarte, Online-Hilfe etc.) durch einen simplen Klick mit der rechten Maustaste. Fenster können zudem frei auf dem Bildschirm plaziert werden, was vor allem bei Verwendung hoher Auflösungen und entsprechenden Monitoren ein Maximum an Information bietet.

■ Bei aktivierter Einheit öffnen Sie mittels der Leertaste ein Auswahlmenü mit speziellen Funktionen, die dieses Exemplar beherrscht (z. B. „Mine legen", „Depot bauen", „Rohstoffe suchen").



Learning by doing: das integrierte Hilfe-System meldet sich immer dann, wenn neue Einheiten, Gebäude oder Verfahren erklärt werden müssen.



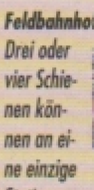
Ein Druck auf die Leertaste blendet ein Icon-Menü mit Einheiten-typischen Funktionen ein.

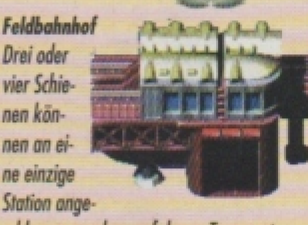


Für Eis und Schnee kommen wahlweise Schneegleiter oder Luftkissen als Unterbau in Frage - damit rauschen die Einheiten der Konkurrenz davon.

Akte Europa bietet „Passives Scrolling" an. Was muß man sich darunter vorstellen?

Passives Scrolling bedeutet, daß Sie den Bildschirmausschnitt mit gedrückter rechter Maustaste verschieben können, während „Aktives Scrolling" die Ansicht durch einfaches Bewegen des Mauszeigers an den Bildschirmrand umblendet (vergleichbar Command & Conquer). Im Optionsmenü dürfen Sie einstellen, ob Sie lieber mit aktivem oder passivem Scrolling spielen.

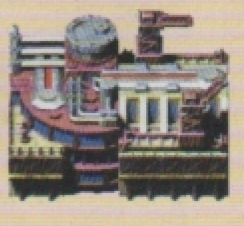




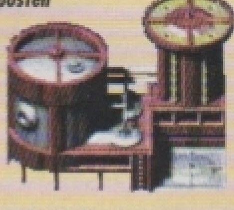
Feldbahnhof
Drei oder vier Schienen können an eine einzige Station angeschlossen werden, auf denen Transport-Züge verkehren und Rohstoffe bzw. Komponenten befördern.

Feld-Rohstoff-Mine
Diese Bergwerke können nur dort errichtet werden, wo Terranium-Finder entsprechende Rohstoff-Vorkommen entdeckt haben.

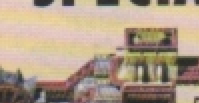
Fliegerhorst
Wo kommen denn all die kleinen Flugzeuge her? Antwort: aus dem Fliegerhorst. Der Hangar fungiert nicht nur als Produktionsstätte, sondern auch als Reparatur-Werkstatt. Bis zu 20 Flugzeuge finden in diesem gut gesicherten Bauwerk Platz. Zusätzliche Flieger können Sie unterbringen, wenn Sie sich zu einer „Vergrößerung" des Flughafens entschließen.



Marinebasis
Der Hafen besteht hauptsächlich aus unterirdischen Anlagen und ist daher von außen kaum erkennbar. Gegenüber Schäden reagiert die Marinebasis extrem empfindlich: Die Fabrikation wird vorübergehend gestoppt.



Nachschubposten
Nahezu unerschöpfliche Vorräte an Treibstoff und Munition liefern den Nachschub für Ihre Truppen. Nachgetankt und aufmunitioniert wird eine Einheit, wenn man sie direkt im Eingangsbereich parkt. Noch besser: Gegen Gebühr stehen Munitions- und Treibstoff-Hubschrauber zur Verfügung, die automatisch alle Einheiten versorgen.



Terranium-Mine
Das begehrte Material Terranium wird aus dem Boden extrahiert und für die sofortige Nutzung in den Fabriken aufbereitet.



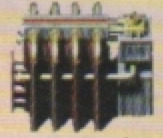
Radar
Die überdimensionierte Satellitenschüssel zeigt Ihnen große Teile des Einsatzgebiets auf einmal. Daher ist jede Armee bestrebt, die Radaranlagen der Gegenseite frühzeitig zu zerstören. Wenn Sie selbst einen solchen Turm besitzen, sollten Sie dort unbedingt Einheiten zu seiner Verteidigung postieren.



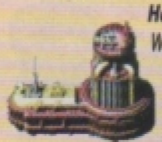
Kraftwerk
Die hier erzeugte Energie kommt nicht nur Ihren eigenen Gebäuden zugute: Auch die Konkurrenz profitiert von der Elektrizität.



Depot
Die Nachschubposten liegen fast immer viel zu weit vom eigentlichen Schlachtfeld entfernt. Falls Sie Gebäudetechniker-Einheiten in Ihren Reihen haben, können Sie Depots direkt an der Front errichten, in denen Einheiten repariert und mit Munition bzw. Treibstoff ausgestattet werden. Wertvolle Einheiten, die bereits stark beschädigt sind, finden hier Unterschlupf vor den anfliegenden Raketen.

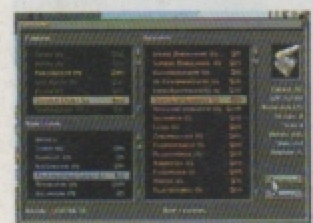


Feldkraftwerk
Die Energie der Feldkraftwerke kommt exklusiv Ihren eigenen Gebäuden zugute – ganz im Gegensatz zum „normalen" Kraftwerk.



Handelsposten
Wenn Sie bestimmte Einheiten nicht mehr benötigen, können Sie sie auf diesem Basar verscheuern. Der Handelsposten eines unabhängigen Großkonzerns steht allen Kriegsparteien offen: Jeder kann hier nach Herzenslust ein- und verkaufen. Der Gebraucht-Kriegsspielzeug-Markt bietet häufig Knüller zu absoluten Mitnahmepreisen an. Verscherbelt Ihr Gegner große Mengen seiner Artillerie/Infanterie, läßt dies i. d. R. auf akute Finanzprobleme schließen.

Der Multiplayer-Modus

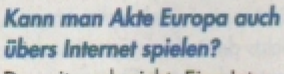


Auch im Multiplayer-Modus stehen Ihnen Features wie das Baukastensystem zur Verfügung.

Ist Akte Europa Netzwerkfähig?

Ja. Bis zu acht Spieler können sich in ein LAN-Netzwerkspiel einklinken. Für diesen Modus werden acht eigens entwickelte Multiplayer-Karten von gewaltigen Ausmaßen mitgeliefert.

Stefan Piasecki über den Multiplayer-Modus
„Mit der allgemeinen Akzeptanz von Computerspielen wächst nicht nur die Gemeinde derer, die sich am Wochenende treffen und ihre Rechner verkabeln, sondern auch jener, die abends mal länger im Büro bleiben, um ein heißes Spielchen zu machen. Multiplayer macht einfach Spaß, und es ist jedem, der es noch nicht probiert hat, zu raten, es einfach mal zu versuchen."



Kann man Akte Europa auch übers Internet spielen?

Derzeit noch nicht. Eine Internet-Anbindung ist aber angedacht und soll in Kürze realisiert werden.



Stefan Piasecki über das Internet
„In Deutschland ganz stark im Kommen und auch für uns ein Thema – allzuviel wollen wir aber noch nicht verraten. Übrigens, liebe Telekom, senkt doch endlich mal die Preise für Ortsgespräche. Zocken mit stetigem Blick auf die Uhr ist echt unästhetisch. Aber bald fällt ja das Monopol, und dann ist hier sicher mit Bewegung zu rechnen."

Die Videosequenzen

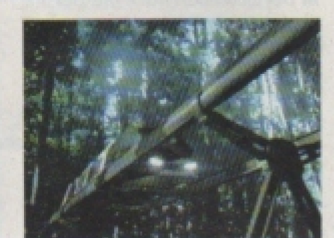


Stefan Piasecki über Videosequenzen
„Da uns lediglich gerenderte Szenen genauso über waren wie Blue-Box-Aufnahmen mit Darstellern, drehten wir den Spieß um und gingen den Weg des klassischen Films. Wir bauten also komplette Studiosets, entwickelten Filmwaffen und Kostüme und suchten uns für Außenaufnahmen realistische Umgebungen. Blue-Box wurde nur vereinzelt eingesetzt, dafür unternahmen wir eine aufwendige Postproduktion. D. h. Flieger, Roboter oder Laserschüsse wurden in eine reale Umgebung mit realen Figuren einkopiert. Das Endresultat wurde in TV-Qualität gedreht und liegt übrigens in voller PAL-Auflösung und Stereo vor, wäre demnach sendefähig, sprengte aber den Rahmen von normalen CD-ROMs. Da es DVDs noch nicht gab und uns das verwendete Abspielsystem diverse Einschränkungen auferlegt, mußten wir leider auf Auflösungen zurückgreifen, wie sie in Spielen gang und gäbe sind. Vielleicht gibt es ja doch noch eine DVD-Version, oder wir machen einen Director's Cut auf Video."



Abgeschminkt: einer der Hauptdarsteller wird für die nächste Szene vorbereitet (oben).

Die Missionen sind in einen „Spielfilm" eingebunden, der eigens für dieses Programm gedreht wurde. Mit einer Länge von rund 60 Minuten gehört das Werk zu den aufwendigsten Produktionen, die jemals für ein Computerspiel dieser Art realisiert wurden. Ein Großaufgebot an Schauspielern, Kamera-Leuten, Maskenbildnern und Assistenten war im vergangenen Herbst im Einsatz, um die Außen- und Innenszenen aufzunehmen. Rund 11 Stunden Rohmaterial waren schließlich im Kasten, das digitalisiert und geschnitten werden mußte und schließlich mehr als 100.000 Einzelbilder ergab. Im Anschluß daran haben die Virtual X-Citement-Grafiker tief in die Trickkiste gegriffen und mit gerenderten







Kulissen nachgeholfen; auch Special Effects wie Lasersalven und Explosionen wurden nachträglich eingefügt. Nicht zuletzt aufgrund der Datenmenge der Videosequenzen (Interlaced-Format ähnlich Alarmstufe Rot), wird Akte Europa auf zwei CD-ROMs ausgeliefert.